Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

OCTUBRE 2015

NÚMERO 30

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

Naughty Dog prepara el terreno para la cuarta entrega de la saga con una colección imperdible para PlayStation 4.

EL REGRESO DE NATHAN DRAKE

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

El bochorno de Tony Hawk

Una vergüenza. Y ya ese calificativo es poco para referirse a lo que fue la salida al mercado del nuevo título de la franquicia **Tony Hawk**, Pro Skater 5, un juego tan mal hecho y defectuoso que, simplemente, **no debió salir al mercado**.

Costaba entender que una empresa grande como **Activision** se expusiera a este bochorno, que no hace sino recordarme el caso de PES 2014, un título que liquidó definitivamente cualquier aspiración de **Konami** por volver a ocupar el trono de los juegos de fútbol. En este caso, creo que este desastre podría terminar de matar a una franquicia que, en su momento, produjo títulos de alto calibre, como lo fue Pro Skater 2.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pero claro, había una explicación. Y tratándose de Activision, un estudio que ya nos metió el dedo en la boca con la expansión de Destiny (que, en lo personal, creo que en su versión física fue un simple recaratulado del juego original para volver a cobrar precio de estreno), no podía sino estar ligada al sucio dinero.

Equipo de TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Roberto Pacheco
#NeggusCL



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak



Luis Puebla
#D_o_G

Y es que, revisando una nota de prensa lanzada por Activision hace más de una década, cuando se hizo con los derechos de la saga que lleva el nombre del famoso skater, en ella se mencionaba un detalle no menor: **estos derechos expirarán en diciembre de 2015**.

Sólo eso puede explicar que el título no hubiese sido retrasado, considerando que incluso en nuestra edición pasada ya advertíamos que algo olía mal con un juego que, en menos de un mes, convertía por completo su diseño gráfico, por un cel shading que buscaba, a todas luces, esconder el paupérrimo trabajo de texturas y la pobreza en las animaciones.

Es muy simple: **si viéramos el juego en acción y nos dijeran que es de PlayStation 2 lo creeríamos**. Es más, sería uno de los "feos" de esa gran consola. Algo que podría perdonársele a un juego indie de 20 dólares, pero no a un título que pide los mismos 60 dólares que The Phantom Pain, The Witcher 3 o Fallout 4.

Lo reprochable es que, en el futuro, ¿quién va a querer comprar los derechos de una franquicia devaluada como es hoy la de Tony Hawk?

Y ojo que no es primera vez que el estudio tira para abajo una franquicia o, simplemente, la deja en el olvido. Si no, recordemos el caso de **Crash Bandicoot**, que duerme en el escritorio de algún ejecutivo encorbatado... aunque, pensándolo bien, si van a hacer lo mismo que en este caso, es mejor quedarnos con el recuerdo de cuando lo tenía **Naughty Dog**.

Lo cierto es que, en un año tan bueno como el actual, con grandes títulos ya lanzados y por salir, este caso se convirtió no sólo en un punto negro, sino en un llamado de atención a nosotros, los consumidores, **para que tengamos bien claro qué estudios se merecen nuestra confianza y cuáles no**, por ejemplo, a la hora de reservar un juego. Sólo así, con nuestro dinero, podremos exigir el respeto que nos merecemos.


David Ignacio P.
#Aquosharp


Ignacio Ramírez
#Mumei


Caleb Herbia
#Caleta


Alejandro Abarca
#Feniadan

UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice



Nathan comienza
SU ÚLTIMA CRUZADA

Tras ocho gloriosos años, Naughty Dog empieza a cerrar el telón de uno de sus personajes más carismáticos, partiendo por la imperdible colección de Uncharted para PS4.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



Hoy en día, la saga Uncharted es sinónimo de éxito para Sony. Esto principalmente por la trilogía original en PlayStation 3, además de un título en PS Vita, a los que se suman dos proyectos que están a la vuelta de la esquina: la remasterización de la trilogía original y el capítulo final de la franquicia, ambos para PlayStation 4.

Toda esta gloria tiene detrás a **Naughty Dog**, estudio que se había labrado una vasta reputación con Crash Bandicoot y Jak and Daxter en las primeras consolas de PlayStation.

EL COMIENZO

Allá por el lejano 2007 se estrenó **Uncharted: Drake's Fortune**, siendo uno de los títulos que acompañó al catálogo de PlayStation 3 en sus primeros meses y con el cual el estudio californiano nos adelantó mucho de lo que tendrían para sorprendernos en adelante.

Este primer título nos presentaba a **Nathan Drake**, cazador de tesoros que dice ser descendiente del conocido pirata Sir Francis Drake, y nos adentraría en su peligrosa aventura en la búsqueda del mítico tesoro de "El Dorado".

No obstante, **hay que ser enfático en que no revolucionó el mercado**, ya que con un enfoque centrado en la acción y aventura, venía a beber de la experiencia que ya había sentado hace varios años Lara Croft con **Tomb Raider**. Pero, aprovechando la debacle que sufría la arqueóloga, supo estar en el momento y lugar preciso para comenzar su propio camino.

Si bien como decía no innovó, sí fue capaz de tomar los elementos existentes en el género de acción en tercera persona y **darles su propio sello**, el que fue perfeccionando con cada entrega y que se centra en una constante y variada acción en forma de tiroteos, combates cuerpo a cuerpo y una pizca de sigilo.

Todo esto entremezclado con la exploración, para lo que deberemos realizar acrobáticos saltos y resolver algunos puzles, mientras buscamos las reliquias dispersas por el juego.

Con todo esto, **Drake's Fortune fue una de las gratas sorpresas del 2007**, logrando varios reconocimientos y ayudando a posicionar a la PS3 en el mercado.

Tras su estreno, fue uno de los primeros juegos que se sumó al sistema de trofeos, adaptándose los logros que teníamos originalmente y que desbloqueaban contenidos adicionales.

CAMINO A SEGUIR

Como no podía ser de otra manera, tras el éxito obtenido había nacido una nueva franquicia. Es por eso que Naughty Dog quiso su-

bir la apuesta con su siguiente título, **Uncharted 2: Among Thieves**, que fue un salto enorme para la saga, volviéndose uno de los juegos imprescindibles de la consola de Sony.

Este nuevo capítulo supo tomar todo lo aprendido en el anterior dando un paso más allá, lográndose así uno de los mejores apartados gráficos que se vio en la generación pasada y que le sacó el jugo a la PlayStation 3.

En esta oportunidad, nuestra aventura con Drake y compañía se centra en los viajes de Marco Polo en la búsqueda del mítico reino de Shambhala y de la piedra Cintamani, por lo que viajaremos de punta a punta por el mundo, explorando escenarios que van desde las Selvas de Borneo a las montañas del Tíbet.

Uno de sus puntos fuertes es que se mejora la inteligencia artificial,





habiendo combates más dinámicos, no bastando ya sólo escondernos y disparar, pues se nos ofrece un amplio abanico de opciones a la hora de enfrentarnos con los enemigos e igualmente se da una mayor atención a la exploración y puzles.

Finalmente, **se incorporó el tan pedido multijugador**, el que cuenta con las típicas variantes competitiva y cooperativa, pero que es tan bien ejecutado que pasa a ser uno de los elementos que prolonga considerablemente la vida del juego.

Todo lo anterior se sumó para hacer **uno de los mejores juegos de la generación pasada**, lo que se ratificó al obtener varios premios GOTY y que le dieran chipe libre al estudio para sus siguientes proyectos, que serían nada menos que la tercera parte de su trilogía y un título aún en pañales: **The Last of Us**.

CREANDO UN SELLO

En el 2011 se estrenó **Uncharted 3: Drake's Deception**, que marcaría el final de la saga... al menos en PS3. En este título veríamos los inicios de la relación de Drake con el viejo Sully, lo que repercutirá en el presente, donde vivirán una de sus aventuras más intensas, que mezclará acción, traiciones, y sociedades secretas.

Todo ello para revelar la verdad sobre su antepasado y buscar la mítica ciudad de Ubar, la "Atlántida de las Arenas".

El estudio, como se esperaba, ratificó todo lo ganado con el anterior título, llevando los conceptos aprendidos a su máxima expresión y **moldeando el sello definitivo de la saga**, marcado por su diversidad de escenarios, que van desde los tormentosos mares hasta las arenas del desierto, o su impecable apartado gráfico, que sumó memorables escenas cinematográficas, que revelaban su arsenal para ir narrándonos la historia.

A esto se suma una mejoría en los ya probados sistemas de combate, con secuencias cuerpo a cuerpo con interacciones con el entorno.

Por último, tras el éxito en la entrega anterior, se da un paso más allá en su multijugador, que vuelve potenciando la progresión de personajes e implementando la pantalla dividida para el modo cooperativo.

Con todo esto, Uncharted 3 marcó un final más que digno para Drake en la PS3 y sirvió para cimentar lo que se nos viene con su último capítulo para PS4.

¿POR QUÉ EL ÉXITO?

Con varios títulos a cuestas, bien cabe preguntarse cómo Naughty Dog colocó a la saga entre las grandes de la historia. En mi opinión, esto se debe a varios puntos destacados:

- **Una historia y guión fascinantes**, en el que nos vemos inmersos en la búsqueda de algún tesoro legendario, ya sea el Dorado, la piedra Cinatamani o la Atlántida de las arenas.

- **Múltiples escenarios** que vienen acompañados de notables gráficos, que nos hacen enfrentar desde selvas llenas de trampas a fortalezas coloniales, templos ciclópeos, las montañas tibetanas o las arenas del Sahara.

- **Atención a los detalles** y, en especial, en lo referido al apartado visual, siendo destacables cosas tan simples como que la vegetación se aparta a nuestro paso o el mojado de la ropa cuando nos exponemos al agua, haciéndolo de una forma totalmente realista.

- **Acción cinematográfica**, que ha sido uno de los sellos de la franquicia, en que escenas como la pelea y choque

del tren o el hundimiento del trasatlántico no tienen nada que envidiarle a las producciones hollywoodenses.

• **Un grupo de grandes personajes**, liderados por el carismático Nathan Drake, y al que se suman su viejo mentor Víctor Sullivan, la ávida periodista e interés romántico Elena Fisher o la intrépida cazadora de tesoros y antiguo amor Chloe Frazer, entre muchos otros.

• **Villanos con carisma**, que desde un principio se han ganado su lugar, desde el supersticioso e iracundo Eddy Raja, el letal criminal de guerra Zoran Lazarevic o el implacable Talbot.

DOBLE SALTO

La saga tiene en el horizonte dos proyectos para PlayStation 4. El primero, a estrenarse en octubre, es Uncharted: The Nathan Drake Collection, que lleva la trilogía original a la nueva generación y se convierte en un título imprescindible tanto para aquellos que no la disfrutaron, como para quienes quieran revivir las viejas experiencias.

¿Una buena noticia? Que el traspaso está a cargo de **Bluepoint Games**, un estudio con mucha experiencia en este rubro y que se encargó, entre otras, de la impecable conversión en Metal Gear Solid HD.

¿Una mala noticia? Que aparte del típico lavado de cara que llevará a los juegos a 1080p y 60 fps, la colección se centrará sólo en las campañas individuales, **prescindiendo de la variante multijugador**, algo que no cayó muy bien a todos, pero que se compensa con el acceso a la beta del multijugador de Uncharted 4.

Una de sus nuevas adiciones es la dificultad "Brutal", que será el mayor desafío y se desbloqueará tras pasárselo en "Aplastante". En contrapartida, para aquellos no tan familiarizados con el sistema, se añade el modo "Explorador", que cuenta con una dificultad reducida.

Igualmente se agrega el popular modo foto, que nos permitirá capturar algunos de los momentos más épicos de la saga, así como las carreras de velocidad, en las que tendremos que completar las diversas secciones lo más rápido posible.

Tras la salida de la trilogía, en los próximos días, el desafío es mucho mayor para la gente de Naughty Dog con **Uncharted 4: A Thief's End**, que en marzo del 2016 volverá a apostar por la acción e impresionantes gráficos para darle un broche de oro a las aventuras de Drake.

El estudio apostará por escenarios más abiertos para dar rienda suelta a nuestro explorador interno y de nuevo **uno de sus puntos fuertes**

será el ya indispensable multijugador, cuya beta estará disponible en diciembre para quienes compren The Nathan Drake Collection.

Por último, uno de los puntos controvertidos que ha tenido el desarrollo del título es **el anunciado DLC de historia**, que será el primero de la saga y que el estudio justifica por el éxito obtenido con Left Behind de The Last of Us, pues les ha permitido concretar una posibilidad que hace tiempo rondaba en sus cabezas. Si bien es discutible que se anuncie con tanta antelación, habrá que esperar a la calidad del contenido.

No queda más que decir que esta ha sido una de las grandes sagas del último tiempo, por lo que las expectativas para este cierre están por las nubes, así que a prepararse para las últimas aventuras de Nathan antes de tomar su merecido descanso.





101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

ANTES DE MORIR

La quinta entrega de nuestra lista de títulos imperdibles, que marca la mitad del derrotero. La tarea de elegir se vuelve cada vez más difícil.

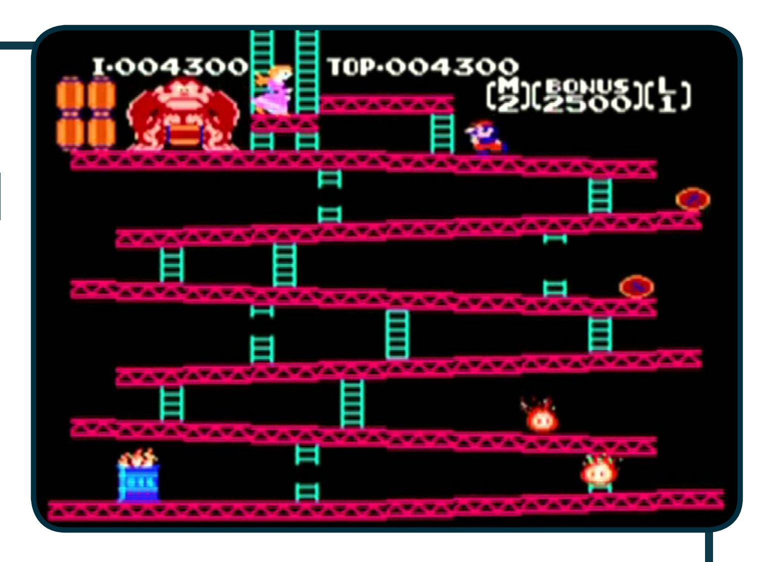
Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

Andamios que requieren una visita de la mutual de seguridad. Tratar de vivir tras el último head-shot. Tacones lejanos, cargados y revienta-ángeles. Vertiginosos autitos chocadores. Un año de adolescencia en fantasmagóricas cadenas piratas de TV. El terror del daño al más amado. Los magníficos medievales pateando culos pixelados. Un lego infinito adictivo como heroína. Una segunda vida doméstica o épica. Una chimenea que quema nuestro tiempo.

Vamos en la mitad del recuento de imprescindibles y la labor no se hace más fácil. Tenemos apenas 40 años de videojuegos. Unos inicios con muchas dificultades técnicas que apelaban a nuestra capacidad de dotar de intencionalidad y personalidad a las abstracciones que se movian en pantalla según nuestra voluntad y un presente que cada vez se acerca más a la mímesis con el cine, pero con una influencia cultural que ya se asoma como la más importante del siglo XXI.

61 Donkey Kong

1981 | Arcade

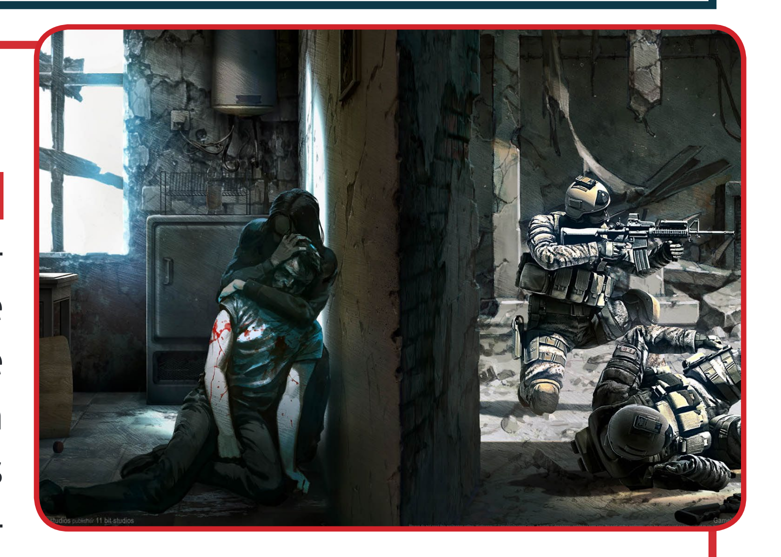


Pionero en el género de plataformas. El primero en incluir una casi insignificante historia de trasfondo para la acción Inspirado en fuentes tan diversas como Popeye o King Kong. Cuna de dos de los personajes más populares del mundo del videojuego. Sus creadores fueron dos bestias de la industria: **Shigeru Miyamoto** y **Gumpei Yokoi**. Acompañó a Pacman como fenómeno en los 80' gracias al diseño cartoon de sus personajes dando pie a un amplio merchandising. Dio pie a todo un fenómeno en los arcades de la época al elevar el listón competitivo, por su elevada dificultad, como no se había visto hasta la fecha, inspirando incluso un apasionante documental, The King of Kong: A Fistful of Quarters, que recoge la carrera actual por obtener el récord mundial en el juego. Si no lo han jugado, entreguen el mando cabros.



60 This War of Mine

2014 | PC, PS4 y One



11bit Studio tiene la osadía de colocarnos en la tangente de la línea de fuego y nos hace experimentar qué le sucede a los civiles que habitan un campo de batalla justo después de que terminamos la campaña single player del Call of Duty. Inspirado en el sitio de Sarajevo ocurrido del 92' al 96', nos enfrentamos a la cruda realidad de supervivientes que pueden morir de hambre, frío, infecciones o por una bala perdida. De día deberemos gestionar al grupo de supervivientes refugiados en unas ruinas para cuidar desde su salud a su estado de ánimo. De noche nos podremos aventurar afuera para buscar recursos que extiendan nuestra vida hasta el próximo alto al fuego. Un título capital para entender los primeros coqueteos que da el mundillo con temáticas más maduras desde una perspectiva adulta. Y sin necesidad de cinemáticas.

59 Bayonetta

2009 | PS3, 360 y WiiU



El exceso visual propio de una Gay Parade hace gala en un juego de **Platinum** imposible de tomar en serio, que eleva la figura de la protagonista a la de objeto sexual y a la vez sirve como reivindicación feminista de la mujer empoderada de su sexualidad que deja en rídículo al galán de turno. La bruja de eternos stilletos-revolver se instaló como un recordatorio de la profundidad que pueden lograr las mecánicas del beat'em up para convertirlas casi en una disciplina deportiva, acompañándola con un look visual que homenajea y parodia los clichés del animé y se da el lujo de colocar como jefes a unos ángeles grecorromanos que desean eliminar la hechicería tras su último intento en la Edad Media. Pocas veces tendremos un control tan preciso, unos combos tan completos y un desafío tal alto para terminal cada uno de los niveles en platino.

58 Burnout 3: Takedown

2004 | PS2 y Xbox



La saga de conducción arcade de **Criterion** quiere satisfacer no al niño interno que alucina con los modelos de autos que se lucen "quemando goma" en Top Gear, sino que al de verdad, ese que aporreaba sus autitos metálicos e intentaba crear acrobacias y choques dignos de un stuntman con sus juguetes. Y fue la tercera parte, donde se integran los explosivos takedowns que nos permiten reventar al rival de distintas formas, la que consagra el sueño en nuestras pantallas, teniendo la oportunidad de hacerlos chocar contra otros autos, muros u objetos específicos de las pistas. O incluso haciendo que el rival pierda el control ejerciendo presión psicológica, con el merecido bonus por la hazaña. Un multijugador a pantalla partida y online, además de sus distintos modos de juego, lo hicieron ganarse una merecida conversión al HD.

57

Persona 4

2008 | PS2, PS3 y PS Vita

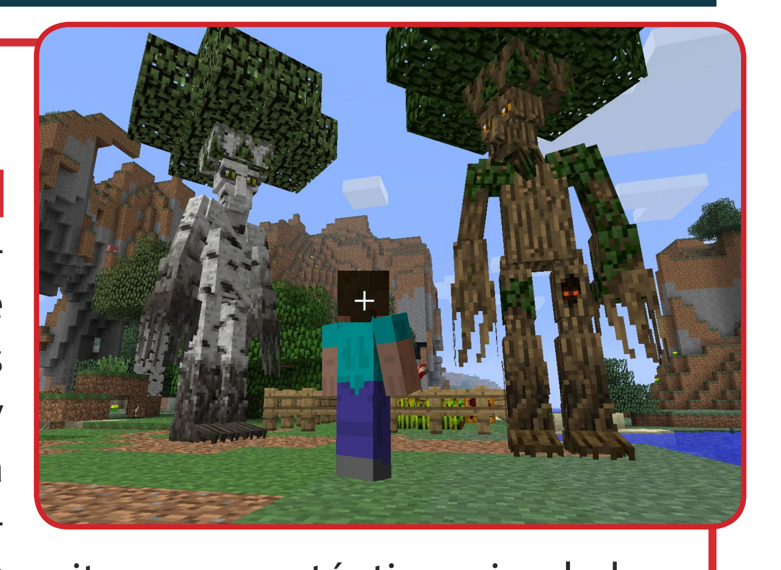


Occidente recibió al fin a la tercera saga más importantes de JRPG's con este spin off de Shin Megami Tensei, centrado en el día a día de unos adolescentes de instituto enfrentados a la misteriosa muerte de compañeros de curso y a la fantasmagórica transmisión del Midnight Channel, mundo onírico al que podremos ingresar para desarrollar las batallas y combatir con las proyecciones de nuestros avatares llamados Persona. Psicoanálisis jungiano, una sutil crítica a la cultura de la TV, la preocupación juvenil por el "que dirán" y el peso de ello sobre nuestras interacciones se manifiestan con maestría en este juego de **Atlus**, que aporta tanto por su original temática y ambientación, como en las mecánicas herederas del juego madre, pero con sabor propio gracias a los ciclos día-noche y a las restricciones del horario escolar.

56

Minecraft

2011 | PC y luego todas las plataformas



EL fenómeno videjueguil de la última década. Una experiencia tan de nueva generación que si tienes más de 25 años quizás no la entenderás y un niño de 10 tendrá que ser tu guía para explicarte las infinitas posibilidades de este feo mundo de voxels y terrenos procedurales. La imaginación, el hambre de aventura y la colaboración de una comunidad sin paragón en otro juego han hecho crecer y mutar tanto al juego que ya es habitual encontrar reproducciones 1:1 de famosos edificios, maquinarias funcionales o mods que permiten crear auténticos simuladores de aprendizaje. La creación de **Markus "Notch" Persson** ya deja ver su influencia en numerosos juegos de rabiosa actualidad que centran sus mecánicas en la supervivencia y el crafteo, pero ninguno nos generará la misma sensación de incertidumbre y asombro que nos dejó éste.

55

Ultima Online

1997 | PC



Tal vez el último MMORPG que hizo un esfuerzo por reproducir la experiencia del rol de lápiz y papel y no convertirse en un simplón beat'em up con levelo, looteo y mundos inmersivos. La versión en línea de la saga de **Sir Richard Garriott** ostenta el récord de mantener sus servidores por más tiempo activos y no es de extrañar si consideramos que en su desfasado visualmente mundo isométrico podíamos hacer las típicas raid con nuestra party, enfrentar al clan al que odiamos o dedicarnos a una vida paralela de pillaje, caza o comercio. La posibilidad de no jugar exclusivamente con clases de combate amplía los límites del rol a límites que hoy olvidamos y esa misma libertad permitió que sus jugadores tejieran historias propias y produjeran situaciones emergentes que ni el mejor de los guionistas de Square o Bioware pudieron imaginar.

54

Little inferno

2012 | PC, WiiU, iOS y Android



Un sencillo juego de tirar cosas al fuego, de forma ociosa y sinsentido, que nos recompensa con nuevas cosas que quemar para ver arder el mundo con un excepcional motor de físicas para ser un juego de presupuesto humilde. Con una estética heredera de los oscuros cartoon de Charles Addams y el Dr. Seuss, oculta una profunda reflexión sobre nuestras motivaciones como gamers, nuestros sacrificios y constantes decisiones radicadas en el dejar hacer y dejar pasar, hilado con una narrativa que mezcla el cuento interactivo con la solución de puzzles y el coleccionismo de logros. A ratos, el juego de **Tomorrow Corp.** es el Ouroboros que se come la cola, la piromanía que hicimos funcional y canalizamos en actividades socialmente aceptadas, pero que son igualmente destructivas no a nivel físico, pero sí en la dermis emocional y social.

53 Gauntlet

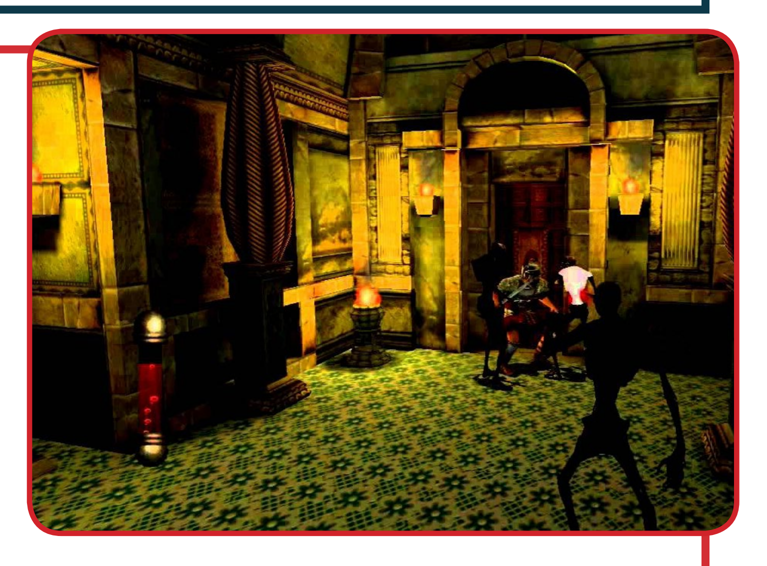
1985 | Arcade



Un frenesí de magia y flechazos que llenaban de pixeles-cadávares la pantalla del arcade. Olvídense de imaginar el multijugador simultáneo (sí, en una época el coop no existía y debíamos esperar nuestro turno) sin la aparición de este padrino de Diablo y Left 4 Dead. Una creación de **Atari** en sus años gloriosos que nos ponía frente a una cabina de 4 jugadores para recorrer de forma cenital mazmorras plagadas de alimañas del mal, a las que eliminaríamos con la fuerza combinada de nuestro guerrero, mago, valkiria o elfo, cada uno con habilidades y debilidades únicas. El juego causó gran impresión en la época gracias a un chip de Texas Instruments que le permitía a la máquina "hablarnos" con voz clara y reconocible para advertirnos de nuestra baja energía o decirnos qué personaje necesitaba comida, entre otras cosas.

52 Eternal Darkness

2002 | Gamecube



Un survival horror de la escuela de Resident Evil en mecánicas jugables, pero fuertemente influenciado por la literaria del bardo de Providence en ambientación y temática. Una historia de **Silicon Knights** ambiciosa que cruzaba la maldición de una familia a lo largo de 2000 años, al meterse en problemas por leer capítulos del Libro de la Eterna oscuridad, un oscuro tomo de piel y huesos que permite a sus portadores usar antigüa y peligrosa magia. El terror no venía sólo de la mano de los típicos sustos del género, sino que el título abusa de nuestras mentes de la peor forma posible al bajar nuestra barra de cordura, haciéndonos creer que corrompía nuestro archivo de guardado, diciéndonos que el mando se había desconectado justo en un ataque zombi o incluso mostrando un pantallazo azul de la muerte. Sádicos.



La new gen recibe a los DESERT RANGERS

Un juego de rol a la antigua en un mundo post apocalíptico, muy bien recibido en PC y que ahora salta a PlayStation 4 y Xbox One. Eso es este Wasteland 2: Director's Cut.

Caleb Hervia
#Caleta

Hay juegos antiguos que son buenos y los podemos llamar "clásicos". Pero hay algunos que van más allá de eso y se convierten en algo más, en una vara de medir, un punto de comparación... en un referente.

Pues bien, este tipo de juego fue **Wasteland**, que lanzado en 1988 y distribuido por **Interplay** fue el primer título que trasladó el rol a una época post apocalíptica (sí, leyeron bien, había un juego así antes de la saga **Fallout**).

Luego de que se perdiesen los derechos para seguir trabajando la licencia original, una serie de secuelas canceladas y un montón de humo, los chicos de **inXile Entertainment** trajeron de vuelta a la vida al título, a modo de homenaje, tras 25 años perdido entre las rocas y vientos del desierto.

Ayudados eso sí por la no despreciable suma de 3 millones de billetes verdes del Tío Sam, conseguidos a través de **Kickstarter**.

Y bueno, la espera valió la pena ya que el año pasado, Wasteland 2 salió al mercado para satisfacer el deseo reprimido de varios gamers de la vieja escuela, que añoraban con ansias una nueva entrega.

Al igual que su antecesor, este título salió solamente para PC, pero ahora, después de un año, se podrá apreciar al fin en las consolas de la presente generación, en una edición tijereteada por el director.

Pero, **¿qué se puede esperar del juego?**

Hay que entender que Wasteland 2 es un juego de rol chapado a la antigua y aquí quizás muchos nuevos videojugadores se desconcierten. Me refiero a que es a la antigua porque las decisiones que tomas realmente tienen una importancia en la historia y permiten distintos desarrollos.

Así, puede que te encuentres con alguien y lo dejes botado en el yermo y, cuando vuelvas, se haya vuelto violento y te ataque, haya mejorado su situación y te de algo o queden sólo sus huesos y su carne haya servido de cena a los caníbales.

Y eso es algo muy genial de este juego, que da una enorme libertad a la hora de poder tomar decisiones, ya sea en los diálogos, órdenes de grupo o en la resolución de conflictos.

Entonces, frente a un problema, podremos dialogar, buscar alguna salida inteligente resolviendo algo o arreglando otra cosa o simplemente moliendo a balazos el problema.

El mundo de Wasteland es muy amplio e interactivo y la historia, como mencionaba

anteriormente, trata de la Tierra en una época post apocalíptica, en donde todo se fue a la mierda y nosotros debemos llevar orden con un grupo de rangers que son una especie de policías en el desierto.

Eso sí, la manera en que lo hagamos depende sólo de nosotros, sin importar cuan blandas, buenas o crueles sean nuestras elecciones.

¿De qué va la historia? En 1998, todo se fue al carajo después de la detonación de las bombas nucleares y la humanidad se ha visto relegada a habitar en el yermo. A pesar de esto, no todo es tan terrible.

Un grupo de ingenieros militares, que al momento del desastre estaban en las zonas desérticas al suroeste de Estados Unidos, comienza a reponer parte de la civilización y gracias a ellos la humanidad logra sobrevivir en tal inhóspito paisaje.







Un siglo después, este grupo sigue ayudando a los descendientes de los supervivientes al apocalipsis nuclear y son conocidos como **Rangers**, acudiendo a cualquier llamada de auxilio que reciban.

Wasteland 2 se inicia 15 años después de los eventos ocurridos en el primer juego y nuestra primera obligación será crear un equipo de cuatro rangers, que serán nuestros personajes principales durante toda la partida.

Para ello, podemos escoger alguno de los personajes predefinidos que nos da el juego o bien crear uno personalizado, ya sea desde cero o modificando a nuestro antojo alguno de los existentes.

Una creación de personajes al más puro estilo de los juegos de rol, con reparto de puntos entre su media docena de atributos y bastantes habilidades.

El juego transcurre en dos medios: **los escenarios de las ubicaciones** y **el mapa de viaje**. Los primeros son los más comunes y representan los exteriores o interiores de una localización de interés. El segundo es extremadamente simple y será donde nos movamos de una locación a otra.

En nuestro grupo, podremos tener expertos en armas, en hackear equipos informáticos, en dialogar o incluso en hablar con los animales, los que más de una vez nos será de ayuda.

El sistema de combate en Wasteland 2 es por turnos. Aquí los puntos de acción son muy importantes, pues con ellos podemos avanzar, usar las habilidades, protegernos, etc. Y este para algunos es un punto bajo, ya que tras un tiempo estas peleas se vuelven repetitivas.

Ahora, refiriéndonos a la versión para consolas, podemos encontrar algunos cambios, con mejoras notables en lo que a gráficos se refiere, con cambios en su sistema de iluminación, texturas más detalladas y nuevos modelados para los personajes.

También habrá nuevos diálogos y mejores efectos de sonido para armas y demás (lo que se agradece, ya que en la versión de PC son un tanto planos).

Los avances también se notarán en su base jugable, con nuevas características que tendrán efectos en el sistema de combate y la progresión de habilidades de los supervivientes.

Wasteland 2: Director's Cut saldrá a la venta para Xbox One y PlayStation 4 este mes y promete más de 80 horas de diversión y experiencias personalizadas de juego, en donde cada gamer tendrá en sus dedos el destino de la historia del yermo.





Samurai Shodown 2

MARCÓ UNA ÉPOCA

El título de SNK logró distanciarse de la sombra del gigante de Capcom, Street Fighter, para convertirse en un título imprescindible para los amantes de los juegos de peleas.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Así como en casi todos los elementos de la naturaleza, en los videojuegos también está presente la fuerza de la evolución. Para muchos, esto se traduce únicamente en un avance en el tema gráfico, pero en realidad esto va mucho más allá, desde gustos y preferencias, pasando por rangos etarios, hasta lo que podríamos denominar como ambientes.

En relación a esto, tenemos como ejemplo el claro caso que se vivió en la década de los 90, donde el escenario predilecto de la mayoría de los gamers eran los salones de arcade (conocidos coloquialmente como los flippers).

Dichos lugares, a pesar de que siempre mantuvieron su esencia de recolección monetaria, también vivieron su propio proceso evolutivo, ya que pasaron de albergar juegos como Pac Man, los típicos shooters de naves espaciales o los clásicos side scrollers, a darle un espacio a un nuevo género, el cual conseguiría aumentar a niveles insospechados la popularidad de estos antros. **Me refiero a los juegos de peleas**.



Se cree que el éxito de estos títulos se debe principalmente a que son una excusa, a nivel casi subconsciente, a la que el homo sapiens moderno recurre con el fin de despertar ese instinto de violencia y competitividad que tantas veces las sociedades modernas reprimen hipócritamente.

No es para nadie un misterio que el número uno es y será siempre **Street Fighter**, pero esta vez quisiera referirme a un título que brilló con luces propias y que, gracias a esto, se alejó de la sombra del gigante de Capcom.

Me refiero nada más ni nada menos que a **Samurai Spirits** (en occidente lo llamaron **Samurai Shodown**), el cual saldría a la luz en 1993 al amparo de la gloriosa e inmortal SNK.

Su impacto fue tal que se necesitó apenas un año para que su secuela se hiciera una realidad. **Samurai Shodown 2 se considera el mejor de la saga** y quienes lo sugieren tienen motivos de sobra, pues es de los pocos que puede jactarse de superar en casi todos los aspectos a su predecesor.

Para una mejor comprensión de tal pleite-







sía se aconseja leer el siguiente desglose.

APARTADO VISUAL

Para su época fue impresionante. Su colorido parecía excesivo, pero no saturaba al espectador sino que, muy por el contrario, lograba ser más llamativo que los exponentes de la competencia. Esto, combinado con sus muy bien diseñados escenarios, inspirados en conocidos paisajes del Japón feudal, cautivaban a los jugadores causando una notable primera impresión.

SONIDO Y MÚSICA

Una secuencia introductoria brillante, seguida por una pantalla de selección inconfundible. Imposible olvidar cómo sonaba el choque de las katanas o lo muy bien logrado de las frases que los luchadores pronunciaba... hasta el día de hoy me pregunto qué habrán dicho, aunque sólo tengo claro que el trabajo de los seiyuus fue excelente.

Además, la banda sonora original contaba con temas realmente memorables. Entre mis favoritos estaban "Tsuzuki Foreign Girl", "The Tiger King" y el inolvidable "Bluefin Tuna".

JUGABILIDAD

De inmediato destacó por su diferenciación fundamental: **el uso de armas fue una gran innovación** y la forma de utilizarlas estuvo muy bien implementada.

Recordemos que, si bien el tema de las combinaciones en esa época aún no era generalizado, el sistema de combate tenía una complejidad suficiente para llegar a un nivel competitivo. Los golpes podían ser débiles, medios o fuertes (apretando débil y medio al mismo tiempo), pero también se podían utilizar las extremidades, ya fuera por opción o por haber perdido el implemento de ataque.

Otro elemento digno de destacar es la conocida **"barra de furia"**, la cual una vez completada permitía realizar un golpe devastador.

PERSONAJES

Cuesta encontrar otra saga donde se reúna un grupo tan fácilmente reconocible y característico. La personalidad de cada uno es inconfundible y lo que algunos llaman carisma es algo que les sobra.

El protagonista principal es **Haohmaru** (su nombre se pronuncia "Haooooohmaru"). **Kibagami Genjuro** es su némesis y a ellos se suman otros como Tachibana Ukyo, Hattori Hanzo, Cham Cham, Nakoruru, Galford, Wan fu, Yagyu Jubei, Senryo Kyoshiro, Caffeine Nicotine, Neinhalt Sieger, Charlotte Christine de Colde, Gen An Shiranui o Earthquake. Y como dejar fuera a Kuroko (a pesar de ser semi seleccionable). **Es, como pueden ver, un roster único e inolvidable**.

Si tuviera que encontrar un punto relativamente débil seria quizás **Mizuki Rashoujin**, quien posiblemente no estuvo a la altura del incomparable **Tokisada Shiro Amakusa**, algo comprensible ya que según un ranking que se dio a conocer aquí hace un tiempo (y que curiosamente fue creación mía) el susodicho cristiano es el mejor jefe de la historia...

En algunas ocasiones, el todo es mayor que la mera suma de sus partes. Esta es una de aquellas situaciones. Toda la mística que trasunta esta franquicia y en especial su segundo episodio es algo difícil de explicar y va mucho más allá de ver a guerreros luchando junto a sus mascotas, que comen pollos asados lanzados en medio del campo de batalla o aliens cocinándose en una olla gigante.

La única forma de llegar a comprenderlo a caba-



CURIOSIDADES

• Como dijo el gran Nelson Rufino, “hay al menos dos grandes mentiras en ese título”. En primer lugar, ninguno de los participantes es un samurai propiamente tal y, además, la palabra “Shodown” no existe en la lengua inglesa. Se cree que es un error y debió ser “Showdown”, lo cual significa enfrentamiento.

• ¿Recuerdan que había cierta situación donde en el cruce de espadas se veía un dedo indicando que debíamos presionar el botón rápidamente para ganar el duelo? Pues según comentan en el sitio Pixfans todo no habría sido más que un brutal engaño. Triste, pero al parecer cierto.

• ¿Alguna vez existió un guerrero nipón que pudiera colgarse en un árbol de navidad? Seguramente no, pero eso no es impedimento en Samurai Shodown 2.

lidad es, tal vez, habiéndolo jugado. Quienes lo hicieron en su oportunidad entenderán muy bien de lo que hablo y quienes no alcanzaron, por un tema generacional... lamentablemente, nacieron en la época equivocada.





Disgaea 5

UN JRPG INFERNAL

La hilarante saga regresa con Alliance of Vengeance, que nos vuelve a ofrecer una historia hilarante, una jugabilidad extrema y personajes llenos de carisma, dood!!!

Caleb Hervia
#Caleta

Si hay algo que los nipones exportan en masa son sus divertidas y profundas historias, ilustradas con personajes de ojos grandes y redondos. Y algo que logran hacer de manera delirante, es exportar historias con estos mismos dibujos, pero en versión de juego RPG.

El ejemplo más claro es la saga **Disgaea**, que cuenta con una buena cuota de fieles fanáticos y que desde el 2013 no lanzaba un título nuevo para consolas de sobremesa. La última, de hecho, fue la lanzada el año pasado en PlayStation Vita, que fue una edición considerada como brillante por muchos.

Para quienes nunca hayan jugado un Disgaea antes, la serie trata sobre demonios, gobernantes de las profundidades infernales y todo tipo de criaturas, aunque siempre bajo una mirada doble de estética desenfadada con paletas multicolores y humor constante en casi todos sus diálogos.

En otras palabras, aunque hablemos de criaturas del inframundo e historias de tiranos y



héroes, éstas están llenas de diversión, sobre todo con los Prinnies a la cabeza (almas condenadas que van al Infierno reconvertidas en pingüinos azules que siempre dicen "dood!!!" al final de una frase).

En **Disgaea 5: Alliance of Vengeance**, sin embargo, los muchachos de **Nippon Ichi** han decidido bajar un poco la cuota de humor con la que se tomó la historia del vampiro Valvatorez en Disgaea 4, aunque la trama de esta sexta entrega de consola (no olvidemos el mencionado D2) sigue manteniendo la cuota de risas esperada.

La trama de la venganza nos da a **Killia**, un protagonista más oscuro, menos conseguido que Valvatorez de D4, pero efectivo para la historia y que junto a **Seraphina**, una especie de demonio del amor que nos llenará de mensajitos de cariño extremo, se embarca en la tarea de derrocar al **Void Dark**, un poderoso señor del Inframundo que inicia la mayor guerra vista en el Netherworld, provocando que los otros reinos se levanten en su contra.

El mundo que integra Disgaea 5 está com-

puesto por varias zonas unidas por un hub central. Y a través de éste podremos acceder tanto a la historia principal que tiene lugar en diferentes áreas del Netherworld como a otras distintas opciones, incluyendo la posibilidad de incorporar a nuevos seguidores, un hospital portátil donde recuperarnos y, era que no, disfrutar de uno de los elementos clásicos de la serie: **el Item World**.

Allí podemos participar en batallas aleatorias que se llevan a cabo en el interior de los objetos que queremos potenciar, siendo una de las tareas primordiales que debemos efectuar durante la aventura.

Hablando de su sistema de combate, no se han hecho cambios radicales, y se mantienen las bases de entregas anteriores. Básicamente, entramos a la batalla con un grupo de varios personajes, los colocamos en el tablero, les



damos órdenes y finalizamos nuestro turno.

Pero hay que recordar que en Disgaea el grupo es lo más importante y tenemos así las ventajas con el sistema de alianzas, de afinidades entre personajes o de equipamiento con la clase de armas en que son más diestros.

El avance en materia visual no es tan grande, a pesar de la amplia paleta de colores utilizada. Así, entonces, la gran diferencia está quizás en que de diez unidades en pantalla que veíamos usualmente, **ahora puede haber cien**, lo que permite combates mucho más multitudinarios que en las entregas anteriores.

Dentro de las mejores cosas del juego podríamos rescatar, la cantidad de horas que ofrece, ideal para aquellos que desean nivelar al máximo y hacer un sinfín de cosas extras a la historia principal.





La jugabilidad es un poco más sencilla que en otros juegos de rol japonés (lo que lo hace una buena alternativa para alguien que los enfrente por primera vez) y su sónido es sólido y coherente.

Si bien para muchos la historia es un poco inferior a sus predecesores y su apartado gráfico no es muy espectacular que digamos, pensando en que es un juego exclusivo de PlayStation 4, ha sido uno de los mejor recibidos de la saga por la crítica.

Y es que los medios han concordado en que ha sido capaz de balancear como pocos su historia y su jugabilidad, sin traicionar sus raíces. Podrán juzgarlo por ustedes mismos este mes, pero una advertencia: **tendrán que manejar el inglés**, ya que al parecer volverá a llegar sólo en ese idioma, tal como sus predecesores.



Cuando el programador JUEGA A LOS DADOS

Los videojuegos con contenido procedural nos aseguran la posibilidad de encontrarnos con un infinito contenido aleatorio y, por lo tanto, las sorpresas nunca acaban.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak



"Cada átomo es procedural. Cada hoja, árbol, pájaro, pez, roca, océano, nube, ruina, estrella, galaxia, planeta... cada planeta es único. Cada planeta, inexplorado".

Los que vimos ese primer e intrigante tráiler de **No Man's Sky** recordaremos esas frases, en ignoto fondo negro, resonando en nuestras cabezas con una mezcla de asombro e incredulidad. ¿Porque cómo demonios armas un juego donde cada planeta de una galaxia sea único y virgen?

¡Y estaban esos brabucones de **Gearbox** que hasta se tuvieron que inventar palabras para prometer un gazillón de armas diferentes para su **Borderlands 2**!

¿Cómo es posible que se pueda hacer eso en una era donde un solo modelador digital debía encargarse, solamente, de diseñar las briznas de pasto del último Grand Theft Auto? Y la duda aún más grande... ¿cómo metemos en nuestros discos duros o blu-ray contenido prácticamente infinito?

El secreto radica en diseñar en unas pocas líneas de código algo así como una gramática del lenguaje, que permita construir frases con sentido y tratar de armar un microcuento con eso… mmm, suena igual de complicado…

En rigor, **el programador define unas cuan-**

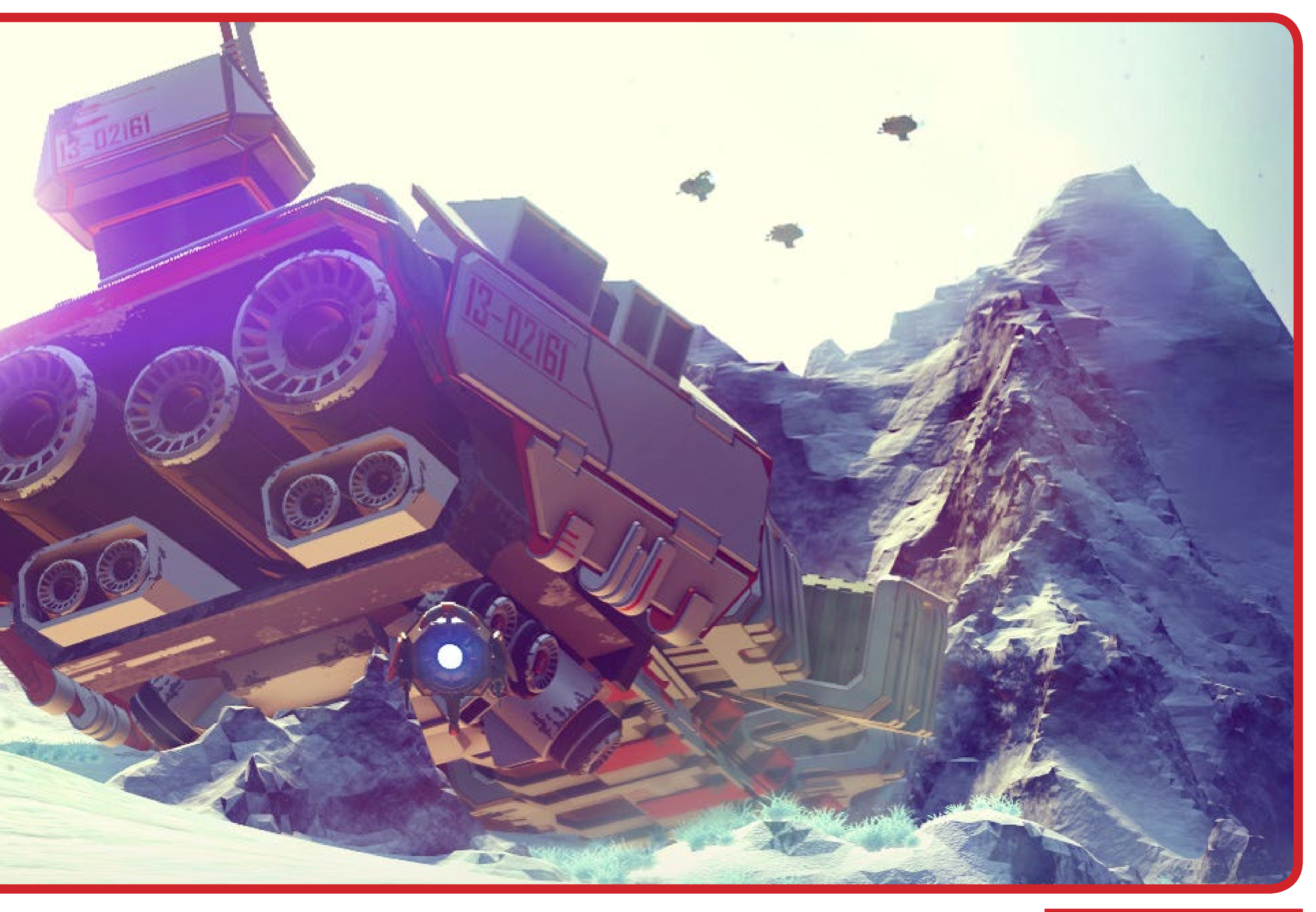


tas reglas de lo que es posible que funcione o no en el mundo de su juego, lo que puede ir desde elementos tan superficiales como la simple estética de las distintas armas que nos encontramos en los cofres de Pandora hasta la densidad y variedad de las especies vegetales en la superficie terrestre o en el suelo oceánico de No Man's Sky.

La definición académica de procedural viene de las ciencias de la computación y se refiere a "la producción de imágenes, sonidos y estructuras mediante programas".

Se reemplaza el esfuerzo artesanal humano de crear estos recursos uno a uno por una función matemática que genera cada vez el resultado final a partir de los parámetros iniciales. Y como esta función matemática "genera" el contenido, no es necesario ni diseñarlo ni almacenarlo para que aparezca una y otra vez de la misma forma en el mismo lugar.

Si han jugado al entretenido y desafiante **The Binding of Isaac**, entonces sabrán que en este juego te puede salir una mala mano igual que en el póker: mazmorras infectas de peligrosos enemigos y poderes inútiles con los que hacerles frente. No hay estrategia ni habilidad con el mando que nos haga más fácil esa mala racha.



Todo esto empezó con la ambición de algunos programadores con un profundo perfil jarcor-gamer en los '80, algo cansados de recorrer la misma mazmorra dibujada en ASCII y conocer al dedillo detrás de qué esquina iba aparecer la próxima cuadrilla de kobolds con un paupérrimo tesoro.

Las limitaciones de procesamiento y almacenamiento de la época agudizaron al máximo el ingenio de estos muchachos, quienes crearon todo un género de juegos de rol en torno a la aleatoriedad en la creación de niveles y la promesa de que nunca recorrerías dos veces el mismo pasillo ni mucho menos encontrarías a enemigos en el mismo lugar: **los roguelike**.

Estos títulos deben su nombre al primer título en utilizar estas técnicas, **Rogue** (1980), que fue seguido por el igualmente mítico **Hack** (1982) y el igualmente horroroso a nuestros ojos regaloneados con el HD, **Nethack** (1987), que continúa siendo un "trabajo en progreso" permanente, respaldado por una comunidad que sigue generando a la fecha actualizaciones para el mismo.

DOS COLOSOS

Tal vez encuentren sencillo y sin mucha gracia hacer juegos procedurales con la calidad gráfica de una máquina de escribir y la jugabilidad abstracta que tiene un cabro chico, al creer que la caja donde está metido es la SSV Normandía, pero muchísimo antes de que el estudio **Hello Games** soñara con galaxias creadas por el procesador de tu consola, ya a mediados de los '80 dos equipos trabajaban en colosales simuladores espaciales.

Rescue on Fractalus, de la recordada Lucasfilms Games (luego LucasArts y presionen X para presentar sus respetos) nos proponía en 1985 recorrer en primera persona un planeta desconocido para rescatar a una serie de exploradores abandonados por la superficie del planeta, que cambiaba en cada partida.

Y eso que aún no les contamos que tampoco teníamos certeza respecto a si ese humanoide que veíamos a la distancia era un compañero de la espacial pega o un peligroso alienígena al que evitar a toda costa.

El otro gran estandarte del contenido procedural, y el que definitivamente lo llevó a la consagración videojueguil, es un título que suele aparecer entre los mejores de la historia y que al día de hoy es difícil imaginar cómo pudo ser tan ambicioso y llevar a buen puerto tan arriesgado proyecto.

Elite (1984) nos pone en la cabina de mando de una pequeña nave comercial con ocho ga-



Rogue, el juego que lo inició todo...



Rescue on Fractalus, todo un pionero.



Elite fue todo un suceso en su época.

laxias por recorrer, cada una de ellas con 256 planetas diferentes en mercancías, demandas comerciales e incluso actividad delictual.

La osadía iba tan lejos que el juego no proponía una estructura lineal para completarlo, pues podíamos dedicarnos a armar nuestra red comercial intergaláctica por las buenas o, simplemente dedicarnos a la deshonesta y saqueadora piratería: **Grand Theft Auto V es un niño de pecho frente a esta auténtica libertad sandbox**.

Pero el logro iba aún más allá, porque si los roguelikes generaban una mazmorra distinta cada vez que iniciábamos el juego, **Elite generaba el mismo universo una y otra vez**, creando una experiencia persistente gracias al uso de una secuencia pseudoaleatoria basada en la reconocida proporción áurea, la **Sucesión de Fibonacci**.

Al tratarse de una secuencia basada en la suma de sus antecesores, el procesador se ahorraba muchísimos procesos y de esa manera liberaba recursos para los, por entonces, alucinantes gráficos vectoriales de nuestras naves, que hasta enfrentamientos con contrabandistas permitían.

La constelación de estrellas sería persistente, pero los problemas que intentaban acabar con nuestra red intergaláctica de comercio serían impredecibles.

CASOS ACTUALES

Ejemplos más actuales sobran, antes de la próxima oleada de juegos procedurales que probablemente se inicie con el lanzamiento de No man's Sky.

The Elders Scrolls Daggerfall es el juego que a la fecha aún tiene el récord Guinness de superficie explorable, con 161.600 kilómetros cuadrados. Para que se hagan una idea, Skyrim, su hermano de la generación anterior, tiene apenas 37 kilómetros cuadrados de superficie, así que la gente de Bethesda generó proceduralmente tanto la vegetación de los exteriores como los interiores de los edificios secundarios.

Skyrim usó generación procedural de misiones para que los completistas con trastorno obsesivo compulsivo se comieran las



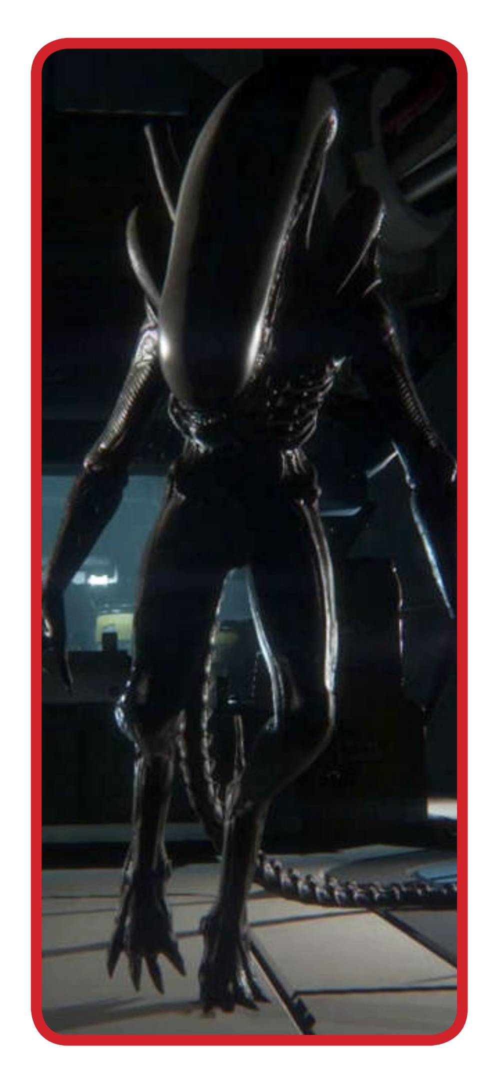
Skyrim y el questeo sin fin.

uñas hasta los codos al no poder completar jamás el juego al 100%, ya que con ese sistema siempre tendremos alguna misión que hacer, aunque sea irrelevante.

El infernalmente difícil plataformas **Spelunky** también recurre al procedural para generar en cada partida cavernas hermosas y desconocidas, haciendo inútil el uso de un mapa al estilo de un metroidvania para orientarnos hasta la salida o conocer con anticipación dónde encontraremos a la próxima alimaña, pero siempre siendo justo con la habilidad del jugador.

El minimalista y abstracto **Proteus** no se conformaba sólo con generar aleatoriamente una misteriosa isla donde pasear, sino que la música que literalmente acompaña nuestros pasos es otro ejemplo de contenido procedural.

Dwarf Fortress recoge el testigo de los roguelikes con sus gráficos ACSII, pero incorpora la variable de mundo persistente a la inicial creación de la configuración del juego, que es capaz de generar el terreno y su erosión, la flora y fauna e incluso



hechos históricos ocurridos antes de que nuestro asentamiento enano decidiera construir su fortaleza.

Y no olvidemos al letal y terrorífico xenomorfo de **Alien: Isolation**, que con su maldita conducta impredecible nos aniquilaba vez tras vez, en una espiral de derrota que ya se quisieran evitar los mazocas de la saga Souls.

Así que de esta forma será posible lanzarse a la odisea de recorrer planeta tras planeta, galaxia tras galaxia, todos nuevos e inmaculados, en el hypeante No Man's Sky. Ahorrado así el trabajo de diseño y construcción de un equipo de más de 100 personas a apenas 14 compadres con ganas de llevar hasta las últimas consecuencias la fascinación por la exploración y el descubrimiento.

Ojalá el tamaño del mapeado sea proporcional a sus horas de diversión y que el universo creado sea tan adictivo como ese planeta-cubo que nos exige cavar más y más hondo en busca de materiales para construir edificaciones más y más altas.



The Talos Principle
PORTAL + TETRIS

Una propuesta distinta y valiente es la que nos trae el equipo de Croteam con este título de puzles y toques filosóficos, que de paso le rinde homenaje a estos dos juegos clásicos.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

"Un juego de puzles en primera persona filosófico". No cabe duda de que la anterior frase es un tanto curiosa si pensamos que es con ella que se presenta un videojuego en tiempos actuales, pero la gente de **Croteam** es un grupo de valientes que no les interesa la cara que pone la gente una vez que lee la frase para, acto seguido, pasar página e ignorar este gran juego sin desperdicio alguno.

En nuestra aventura existencial tomamos el control de un robot que simplemente aparece en un mundo desconocido oyendo una voz omnipresente. En este mundo nos encontramos rodeados por lo que parecen ser unas ruinas romanas, pero con elementos modernos, que serán parte de las mecánicas de los puzles a resolver.

Somos libres de explorar el lugar y así encontrarnos con una que otra barrera que nos corta el paso para invitarnos a descifrar cómo inhabilitarla o descubrir una torretas que tan pronto te vean te disparan a matar, similares a las de **Portal**, su inspiración evidente.

Pero no hay que preocuparse. No todo es tan dificultoso. También hay unas esferas flotantes que si te acercas demasiado te persiguen hasta explotar junto a ti.

Estos serán los primeros obstáculos que el juego te presente, a modo de tutorial, para ir entendiendo la mecánica de sus puzles. Para sortearlos, tendremos a disposición unos "bloqueadores", un dispositivo montado en un trípode que puedes tomar y colocar donde quieras, para así desactivar las barreras de energía, las ametralladoras y las esferas explosivas.

Posicionando los bloqueadores estratégicamente, vamos solucionando los primeros puzles, mientras descubrimos la estructura de la aventura. Cada uno de ellos se encuentra en una zona determinada, tras una puerta con un cartel en la entrada que nos dice la pieza de **Tetris** que vamos a conseguir solucionando el respectivo puzle.

Nuestro objetivo termina derivando en obtener las míticas piezas de la obra maestra de **Alexey Pajitnov**, ya que estas nos abren varios caminos para seguir progresando.

Mediante carteles nos indican dónde se encuentran las diferentes piezas, y el color de estas (verde, amarillo o rojo) nos revela la dificultad del puzle que deberemos afrontar.

En resumen y más fácil de entender. La estructura del juego consiste en un gran mundo central, dividido en varias zonas, y dentro de estas

tenemos unos portales que nos teletransportan a pequeños mundos con sus respectivos puzles, todo siempre muy bien indicado.

Ahora, la parte filosófica de la cual presume el juego. La historia escrita por **Tom Jubert** (Faster Than Light, The Swapper) y **Jonas Kyratzes** (The Sea Will Claim Everything, The Infinite Ocean) logra ser profunda sin necesidad de caer en lo extremadamente complicado, como es habitual en estos argumentos.

Sin ganas de arruinarle el relato a nadie, sólo diré que la gran mayoría del tiempo éste se desenvuelve a través de una voz omnipotente, pero también es posible encontrar otros elementos que nos revelarán más detalles sobre el argumento, como unos terminales en determinadas zonas del mapa.

Tienen una interfaz que parece jugar a hacer el simil con una ventana MS-DOS. Así, no podremos escribir directamente como cabría esperar sino que deberemos seleccionar una opción de las posibles. Sonará fácil, pero seguro a más de uno se le complica y así la similitud no se queda sólo en apariencia, sino también en su uso: ambas son un dolor de huevos.

Como toda buena obra que combine robots y problemas existenciales, no podían faltar las citas y referencias a las obras de **Philip K. Dick**, Aunque, insistimos, sin lugar a dudas su mayor fuente de inspiración y referente es Portal.



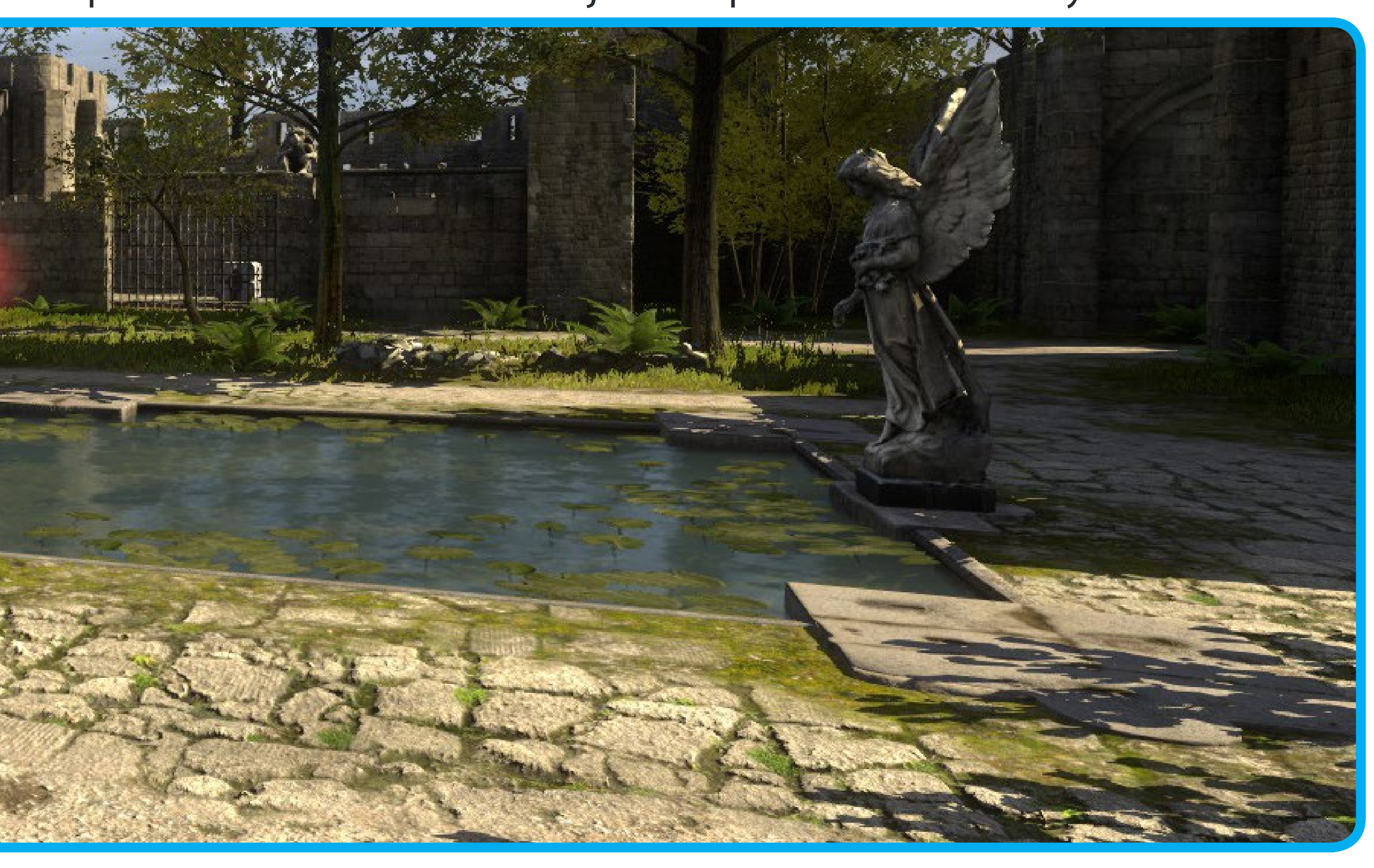
Tal vez quienes forman parte de la Master Race podrán presumir que ya disfrutaron del juego original más su expansión, pero a favor de los consoleros está el factor de que el juego ya viene con su expansión y además, para los más románticos, existe también una edición física.

En la expansión, llamada **Road to Gehenna**, podremos disfrutar de cuatro episodios adicionales y nuevos puzles, en los cuales deberemos rescatar almas atrapadas en una sección perdida del juego. También cuenta con nueva civilización, historia, filosofía y personajes.

El llamativo ruido que genera ver unos escenarios de antiguas civilizaciones humanas, adornados con dispositivos tecnológicos, le da el principal toque de personalidad al juego.

Sumen una curva de dificultad muy suave en pro de evitar alguna frustración temprana, además de una banda sonora evocante que relaja. Todo para formar un gran conjunto que ayuda a olvidar que realmente estas enfrente a un desafío, de los reales, de los que te parten la cabeza. Un juego de puzles que sin duda vale la pena probar.

Como último dato, a pesar de ser constantemente mostrado como un título en primera persona, es posible utilizar una cámara en tercera persona para los jugadores que lo deseen. En fin, la fecha para pensar y por lo tanto existir será este 13 de octubre en Playstation 4.





Luego de años en el congelador con su "simulador" musical, el estudio **Harmonix** regresa con el esperado **Rock Band 4**, que llega con un ambiente y jugabilidad mejorada, dispuesto a dar nuevamente la lucha con el gigante **Guitar Hero**, de Activision, que también saldrá este mes.

Ahora bien, a diferencia de ese título, que se inclinó por la idea de subirnos a distintos es-

Rock Band 4

ESPERADO REGRESO

Los juegos con instrumentos musicales parecían extintos tras su auge en la generación pasada, pero ahora vuelven y con todo, partiendo por este emblemático título de Harmonix.

Roberto Pacheco
#NeggusCL

cenarios alrededor del mundo, **Rock Band 4 se mantiene fiel a sus orígenes**, proponiéndonos de nuevo la idea de formar un grupo entre amigos y divertirnos con un par de instrumentos y un micrófono.

Lo primero que podríamos destacar de esta versión, de hecho, son sus nuevos instrumentos creados por la competente **Mad Catz**: una batería y guitarra inalámbrica (Fender Stratocaster), que junto a un nuevo tipo de micrófono con cable, apuntan a convertirse en los mejores instrumentos creados para la saga hasta ahora, sin tener nada que envidiarles a los diseños anteriores en la saga.



La impresión que dejaron las primeras versiones beta del juego fue bastante positiva, ya que se mantenía el sentimiento de diversión tan habitual en la saga Rock Band, quedando clara la experiencia de Harmonix en el género.

El título tendrá varias dificultades de juego, siendo la más difícil la de jugar con micrófono e instrumentos, mientras que habrá una fácil pensada en todos aquellos recién llegados a la saga, para que se sienten como su estrella de rock favorita apenas tomen uno de los nuevos mandos.

LAS CANCIONES

Las mejoras a nivel de instrumentos no servirían de nada si no fueran acompañadas por una gran selección de canciones y, de momento, Rock Band 4 ya anuncia más de 60, entre las que destacan las del grupo irlandés **U2**, que por primera vez estará en el juego, con los títulos "Cedarwood Road" y "I Will Follow".

El vasto listado incluye a artistas de la talla de **4 Non Blondes**, **Aerosmith**, **Elvis Presley**, **Fleetwood Mac**, **Judas Priest**, **Ozzy Osbourne**, **Paramore**, **REM**, **Scorpions**, **The Cure**, **The Who** o **Van Halen**.

Por cierto, una de las gracias del juego es que todos los packs que hayas comprado en PS3 o 360 podrás traspasarlos a la nueva generación. Eso sí, no será "cruzado", es decir, sólo se podrá hacer el traspaso entre una PS3

y PS4 o una 360 y One. ¿La mala noticia? No estarán los temas de **Rock Band: The Beatles**.

LOS MODOS

Entrando en detalles respecto al título, la nueva guitarra creada por Mad Cats entrega mayor libertad en ciertos momentos, lo que nos permitirá ser todo un astro del rock tocando un solo de guitarra.

Durante esos segundos, los trastes no aparecerán con color y los bordes del televisor tendrán distintos colores que representarán diferentes formas de hacer música. Todo esto podrá ser posible sin la necesidad de darle al botón central en el cuerpo de la guitarra.

Una de las novedades llamativas es el modo **Free Style** (estilo libre), que permitirá a todos los miembros de la banda tocar con más libertad, simulando el tocar en una banda real y sin límites.

Otra opción de juego es el **Modo Concierto**, donde la banda tendrá que elegir qué canciones querrá tocar después de ver un poco más de información de los temas que van saliendo en pantalla, como el año de lanzamiento, nombre de la banda o cantante entre otras informaciones.

Dentro de este modo podremos elegir entre cantar una canción con voz femenina o tocar algún otro tema. Y tal como en ediciones anteriores tendremos bis y temas específicos luego de cada canción.



¿Eres usuario de Xbox One o PS4? Hay algo importante que contarte. Al reservarlo, recibirás un DLC con 12 nuevas canciones para disfrutar solo o con tus amigos. En él hallarán a **Baby Metal**, **Mastodon**, **Linkin Park** e **Interpol**, entre otros.

Pero la noticia más importante para la mayoría de los seguidores de esta saga musical es **la posibilidad de usar el juego con instrumentos de Rock Band anteriores y Guitar Hero**.

Rock Band 4 intenta recuperar aquella entretención de los primeros títulos. Y es por lo mismo que tanto los recién llegados como los veteranos en la serie disfrutarán al máximo lo que es tocar con amigos en el living de su casa.



LLEGA EL PAPÁ DE LOS JRPG

Dragon Quest llega a PlayStation 4 con todo el encanto de la saga, pero ahora en clave musou, más enfocado a la acción, pero sin perder su toque rolero.

Ignacio Ramírez
#Mumei

Octubre es un mes jodido para los amantes de los juegos japoneses. El mes apunta fuerte desde el inicio con títulos como **Disgaea 5: Alliance Of Vengeance**, seguido por **The Legend Of Legacy** y **Tales Of Zestiria**. Además, el espacio para especulación es casi nulo, ya que todos ya hicieron su estrenado en Japón, dejando muy buenas impresiones por parte de la prensa y usuarios.

Misma característica que comparten con la nueva entrega del papá de los JRPG. Así es, vuelve **Dragon Quest** y esta vez no en forma de un sucio port para aparatos móviles.

Tampoco estoy muy seguro si lo acertado

en esta ocasión es alegrarse, **ya que lo hace en forma de musou**. Si bien los orientales consumen este tipo de juego como si de pan tostado para el desayuno se tratara, por este lado del mundo la cosa es algo distinta.

Pero viendo lo bien que resulta la jugada cuando cambias el contexto por uno más conocido por los usuarios de este lado del mundo, el recibimiento cambia bastante, tal y como lo demuestra Link y su Haren en Wii U, que además ahora llegara a 3DS.

Viendo esto, esa linda empresa que siempre piensa por sobre todo en el jugador llamada **Square-Enix** (*nótese el sarcasmo*) decidió que los occidentales también tenían derecho a disfrutar de esa nueva entrega, distinta de lo acostumbrado por los fans de la saga creada por **Yuji Horii**. Ojalá sea también el caso de Dragon Quest XI…

El equipo de **Omega Force** -la gente a cargo del desarrollo- logra que lo que a simple vista parecía un musou con un mod de Dragon Quest logre, de manera muy correcta y acertada, parecer más un Dragon Quest mutado a juego de acción.

El carisma y personalidad de esta emblemática saga están ahí, impregnado de la mejor manera posible. La música, el diseño artístico y el de personajes de **Akira Toriyama**, las capillas, los Limos, los esqueletos, los gigantes de piedra. Todo está y es un compendio de Dragon Quest en forma de juego de acción.

Creados para la ocasión, **Luceus** y **Aurora** serán los personajes con quienes iniciemos la aventura y, como es costumbre, los podremos bautizar a gusto.

De forma progresiva, se irán sumando más personajes a nuestro grupo de valientes, como **Doric** y **Aila**, que también son originales de esta entrega.

Pero lo llamativo, en todo caso, será jugar con los personajes de versiones anteriores. Así, terminaremos siendo acompañados por **Alena**, **Kiryl** y **Maya**, de Dragon Quest IV; **Bianca** y **Nera**, de DQV; **Norris** de DQVI; **Jessica** y **Yangus** de DQVIII.

Lo que al inicio podría parecer una explosión de excusas vagas para juntar a estos emblemáticos personajes resulta ser un historia bastante bien elaborada o, al menos, se nota la intención de narrar algo de manera correcta y digna. Y eso se palpa desde la primera escena introductoria hasta las que acompañan cada misión principal.

Como era lógico de esperar, el control a la hora de los combates es sencillo, aunque bastante amplio en po-

sibilidades. Tendremos sólo dos tipos de ataque, los normales y los que consumen magia, un botón de bloqueo y uno de esquive, y con R1 más uno de los cuatro botones principales para ejecutar magias y habilidades, a cambio de unos cuantos PM.

Cada ataque que realicemos en contra de nuestros enemigos llenará nuestra barra de tensión, la cual cuando esté a tope nos dará acceso al modo **Alta Tensión**, una transformación con un tiempo límite, durante el cual nuestro personaje aumenta en gran medida sus parámetros de ataque y defensa, y las magia y habilidades ya no requerirán de PM. También podremos ejecutar el ataque máximo de dicho personaje.

Cada personaje consta de armas y habilidades diferentes, aunque no todos con una diferencia tan marcada entre sí. Siempre con un equipo de cuatro personajes, podremos controlar a cualquiera de ellos en todo momento, dotando así al juego de ese toque de "variedad" tan raro de ver en los musou si vamos alternando el control de los miembros del equipo.

Las primeras horas de juego, que funcionan a modo de tutorial, se desarrollarán de forma lineal y muy guiada, introduciendo conceptos propios del juego. Luego nos dejarán libres en un mapamundi en el cual elegir nuestro destino para realizar las misiones tanto principales como secundarias.

La temática de las misiones se puede dividir en tres: batallas contra hordas de monstruos (simplemente derrotar a todo lo que se mueva), batallas para proteger a un personaje u objeto del asedio de las hordas de enemigos y batallas contra jefes, que son casi siempre enemigos gigantescos. Las misiones en las que tenemos que proteger un objetivo, en primera instancia, suenan como las más llamativas con su pequeño toque estratégico. Los enemigos pueden venir desde diferentes puntos del escenario y nuestra prioridad será cerrar las **Bocas de la Noche**, unos portales que no dejan de expulsar monstruos. Y la manera de hacer esto es derrotando a los guardianes que los custodian.

Al derrotar a ciertos enemigos, a veces sueltan unas medallas, las que podemos usar para invocar a monstruos aliados que nos ayudarán durante la misión y que debemos saber colocar estratégicamente.

Antes de cada misión podremos movernos por campamentos. En ellos podremos hablar con NPCs y visitar tiendas donde comprar armas y orbes, ir a la capilla a guardar partida, o ver al alquimista, que



nos dará accesorios a cambio del botín que recolectemos durante nuestras misiones.

Todo esto es lo que le convierte en un Dragon Quest y por ello, como era de esperarse del abanderado de los JRPG, aquí nuestros personajes suben de nivel y obtienen puntos de destreza, con los que podemos desbloquear nuevas habilidades y magias, mejorar los atributos y obtener efectos y habilidades especiales, que son diferentes en cada personaje.

Puede que no sea el Dragon Quest que todos los fanáticos esperaban ver, teniendo en el horizonte la undécima versión y además la reedición de la octava entrega para 3DS.

A pesar de eso, para los fans de la franquicia este **Dragon Quest Heroes: El infortunio del Árbol del Mundo y la Raíz del Mal** sirve a modo de placebo para solventar la espera y resulta muy disfrutable, especialmente si te produce simpatía el universo Dragon Quest, que se plasma de maravilla en este título.

Dragon Quest Heroes llegará este mes de forma exclusiva a PlayStation 4, en una versión que tiene todos los DLC lanzados hasta la fecha para la versión japonesa (*ahh... un manjarsh*).



Destiny
THE TAKEN KING

Tras un breve receso, que obviamente lo pasamos jugando, esta sección está de regreso y con una expansión que mejora radicalmente uno de los mejores juegos de la generación.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Desde la llegada de **Destiny**, hace poco más de un año, muchos han sido los cambios que ha sufrido el videojuego de **Bungie**: rebalanceo de armas, nuevos mapas, mecánicas o planetas, son sólo algunos de los que se implementaron a medida que llegaban las dos primeras expansiones, **"La profunda oscuridad"** y **"La casa de los lobos"**.

Pese a todas estas mejoras, el juego aún estaba lejos de lo que prometieron al inicio y ya con un año en el mercado se comenzaba a resentir. Pero, para fortuna de los jugadores de Destiny, llegó el denominado **"Año 2"** que causó que el juego diera un gran salto para llegar a la calidad que se le exige a un estudio como Bungie.

Pero no llegó solo. Llegó junto al lanzamiento de la esperada tercera expansión: **"El rey de los poseídos"**.

¿Y qué se prometió con ella? Nuevas sub-clases de personajes, nuevos modos de juegos para el modo multijugador, una nueva incursión (raid), una historia a la altura y cambios en el modo de subir de nivel.

Después de jugar horas y horas, les puedo asegurar que **esta vez Bungie sí cumplió con lo que prometió** y esta expansión se convirtió en lo que el juego debería haber sido desde un comienzo, partiendo por la historia, que en esta oportunidad está mucho mejor planteada, contándonos por qué peleamos contra los diferentes enemigos que aparecen en el videojuego.

Tampoco deben esperar una gran revolución con la historia, pero al menos está narrada de manera más solida y fácil de entender.

Un punto aparte para las nuevas cinemáticas del juego que son realmente impresionantes y nos dejarán babeando por varios instantes.

Completar la nueva historia nos llevará cerca de 6 horas o incluso menos, pero terminarla nos abrirá nuevos caminos que nos invitarán a recorrer cada rincón del juego.

La nueva forma de subir de nivel también ayuda bastante a los nuevos jugadores que se sumergen en este universo llamado Destiny, ya que ahora es sencillo alcanzar el máximo nivel (40).

Lo que viene luego es lo complicado, ya que para poder disfrutar de las misiones más complejas del juego, como la incursión, deberemos subir de nivel de "Luz" y para lograr este objetivo tendremos que cumplir misiones o jugar partidas multijugador, para obtener así nuevas armas y armaduras que nos proporcionen dicha luz.



Una de las cosas que molestó a los veteranos de Destiny fue que las armaduras y armas que tanto esfuerzo les tomó conseguir prácticamente pasaron al olvido. Basta con ver que las armas verdes o azules superan con facilidad a las antiguas armas legendarias o exóticas que teníamos en nuestro poder. Por fortuna, el drop de las armas ahora es mucho más elevado y no tardaremos en conseguir un nuevo arsenal mejorado.

Las nuevas subclases llegan para darle un soplo de aire fresco a las antiguas. Puede que algunos personajes se hayan visto más beneficiados, como el titán o el hechicero, que disponen de ataques devastadores, quedando un poco más atrás la nueva subclase del cazador, que tiene dotes más defensivas.

De todas formas, cada clase será de verdadera utilidad al momento de enfrentar las misiones más complicadas del juego como la raid.

Al respecto, señalar que una de las cosas que más esperaban los veteranos era, sin lugar a dudas, la nueva incursión. Y después de la decepción que provoco la última de Crota, se esperaba que esta vez los desarrolladores de Bungie se inspiraran más a la hora de hacer una de las misiones más complejas del juego.

¿El resultado? **Una incursión épica de principio a fin**, donde la coordinación de nuestro equipo será clave para superar cada una de las partes de esta exigente incursión.

La pregunta ahora es **¿vale la pena gastarse los 40 dólares que vale la expansión?** Y la respuesta es bastante sencilla: si disfrutaste con tus amigos Destiny en el año 1, esta nueva expansión te hará volver y no querer soltar el mando nunca más.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Esta expansión es como la esperaba y me parece importante referirme a las diferencias y mejoras que instaura. Claramente, Bungie le ha sacado el jugo a este título y, como lo mencionaba, esta expansión tiene muy buena pinta. La historia que se centra en la venganza es totalmente atrayente desde un comienzo.

Uno de los puntos a favor, es el cambio del cielo a la tierra de la cinemática. Es bonita estéticamente hablando, además de interesante, y también los dibujos en el transcurso le dan una mejor solvencia a la historia. Y ni hablar de las subclases, ni de la nueva raid del terror. Bungie ha dejado marcado su terreno y con toda razón.

Andrea Sánchez

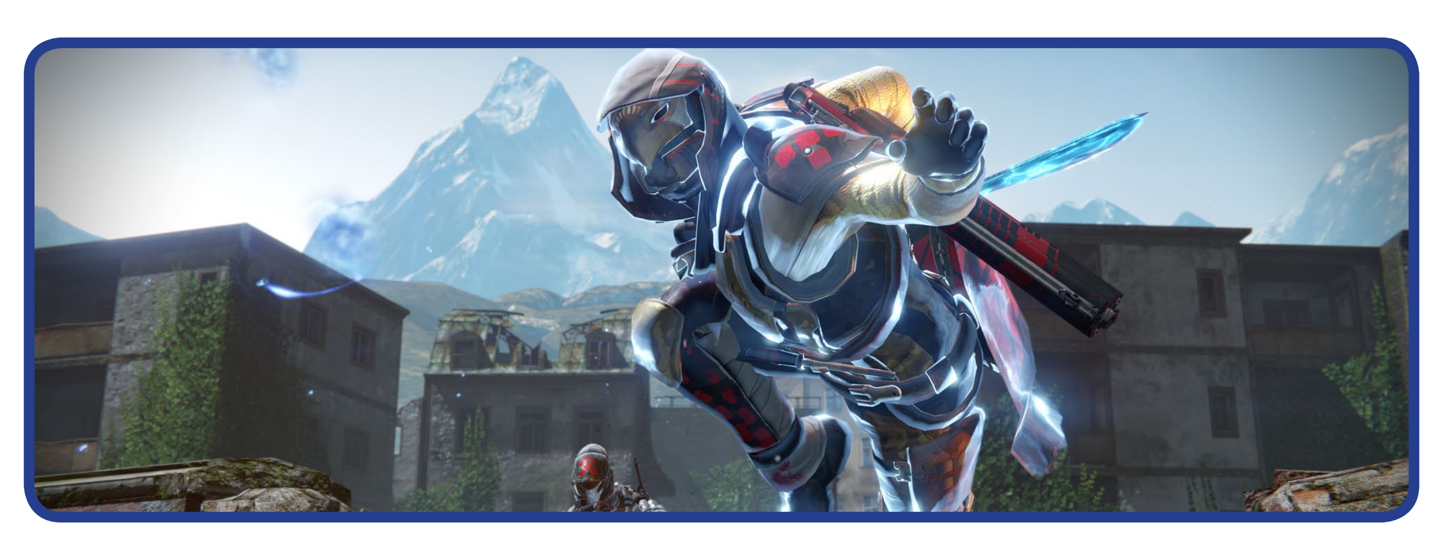
El rey de los poseídos es, sin ninguna duda, la mejor expansión que ha sido lanzada para Destiny. El juego de Bungie ofrece ahora una historia renovada y que cita en la misma a personajes y acontecimientos sucedidos en las expansiones anteriores, sin dejar nada de lado y mostrando mejoras incluso en lo visual. La función de saltar las cinemáticas, la organización en las misiones y los nuevos asaltos nos hacen olvidar por completo lo que fueron los inicios del juego.

Creo, en lo personal, que vale totalmente la pena haber pagado 40 dólares por la expansión, considerando que el contenido es mucho mayor a lo visto en un simple DLC.

Roberto Pacheco

La segunda expansión de Destiny casi no la jugué, habiendo sido un adicto al título en su primera etapa. Algo se había perdido en el camino, a mi juicio. Pero si bien sigo creyendo que la fórmula de Activision para cobrar por la expansión no guarda ningún respeto por los más veteranos en el juego, debo decir que el trabajo de Bungie en The Taken King es impecable. El nuevo sistema de progresión es mucho más amigable, los gráficos fueron sutilmente mejorados, hay asaltos realmente desafiantes y la nueva raid obliga a una real coordinación en equipo. Para los recién iniciados, la compra de su edición en disco me parece casi obligatoria.

Jorge Maltrain



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Tras doce largos meses recibiendo contenido limitado, que aportaba más bien poco al lore del juego y que seguía obligando al jugador a caer en acciones repetitivas, el estudio norteamericano ha sabido reconducir su título estrella contentando tanto a los usuarios más veteranos como a los noveles. Si eres un recién llegado a Destiny serás el que aproveche mejor el juego, ya que te encontrarás con un título bien balanceado y con suficientes motivos para que no salga de la bandeja de tu consola en los próximos meses. Y si eres un veterano, el Rey de los Poseídos es justo la vuelta de tuerca que estabas esperando.

VANDAL

Destiny: El rey de los poseídos llega un año después de que Bungie y Activision tratasen de revolucionar el panorama de los "shoot´em up" con el juego original, a día de hoy, la producción más cara en la historia del entretenimiento. Con toda esa carga encima, es un gran paso adelante en este universo y nos hace frotarnos las manos pensando en el futuro que nos espera con este juego que, un año después de su lanzamiento, sigue más vivo y ambicioso que nunca. La verdad es que después de haberle echado muchas horas, no nos extraña que haya sido el DLC más descargado en la historia de PlayStation en su lanzamiento.

HOBBY CONSOLAS

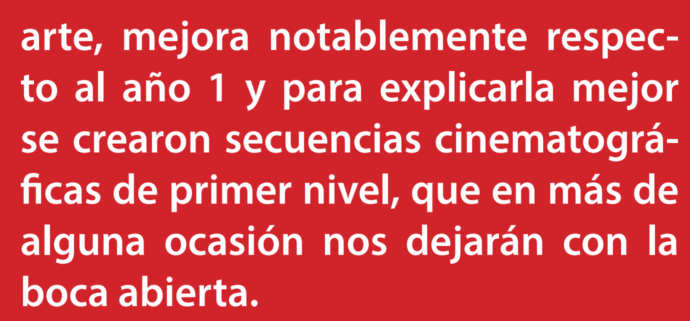
The Taken King es más que una mera expansión; es también un trasplante de corazón. Y con sus heridas cerradas, la anestesia disipándose y los escalpelos puestos a secar, Destiny ha logrado salir de la operación con un vigor renovado y un pulso mucho más estable, quedándole sólo unos pocos rasguños.

Es una expansión que merece ser reconocida, porque no sólo nos entrega nuevo contenido, sino que revigoriza a un juego que necesitaba nueva vida. Destiny ha evolucionado desde que Sepiks Prime era nuestro principal problema. Aún hay trazos de su mediocre primer año, pero es mucho más vital y prometedor hacia el futuro.

GAMESPOT



LO QUE NOS GUSTÓ



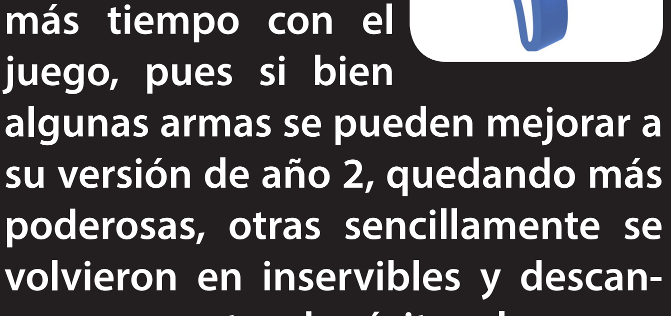
Son varias las cosas que nos están gustando de la nueva expansión de Destiny. Las subclases se encuentran bien balanceadas, los nuevos asaltos del juego sobresalen por su dificultad a la hora de enfrentar a los jefes finales, ya que no sólo requieres de estar disparando constantemente sino más bien necesitaremos una buena coordinación de equipo.

La nueva incursión, denominada "La caída del Rey", cumple con ser la misión más épica y difícil del juego, algo que se había perdido con la anterior incursión. Necesitaremos un equipo bien equipado si queremos matar al jefe final.

La historia, que pese a no ser una obra de arte, mejora notablemente respecto al año 1 y para explicarla mejor se crearon secuencias cinematográficas de primer nivel, que en más de alguna ocasión nos dejarán con la boca abierta.

Otro punto clave es el nuevo sistema de aventuras, que sumadas al aumento en el número de contratos que puedes hacer al mismo tiempo, hacen que el juego te mantenga siempre con algo por hacer.

LO QUE NO NOS GUSTÓ



Si hay algo que Bungie aún no soluciona es lo repetitivo que se vuelve el juego al cabo de algunas horas. Estar repitiendo las mismas misiones una y otra vez para conseguir el equipamiento que necesitas para subir en el nivel de luz se vuelve algo tedioso y hace que algunos jugadores terminen abandonando el juego por el mismo motivo.

En el año uno de Destiny algunas armas costaba mucho trabajo conseguirlas. Con la llegada de la expansión, la mayoría de las armas del año 1 quedaron completamente obsoletas. Esto, sin duda, es algo que nos decepcionó a quienes llevamos más tiempo con el juego, pues si bien algunas armas se pueden mejorar a su versión de año 2, quedando más poderosas, otras sencillamente se volvieron en inservibles y descansan en nuestro depósito a la espera de que Bungie (¿o Xur?) se apiade y nos permita mejorarlas también.

Por último, la falta de... "cortesía" por parte de Activision hacia los más veteranos, cobrando un precio ridículo, incluso, por un set de bailes que debería ser gratuito. Mal...

Felicidades a

Eliana Galleguillos

Ganadora de The Nathan Drake Collection
por comentar en el blog durante septiembre

* Escribir a maltrain@todojuegos.cl para cobrar su premio *

* Plazo máximo: 30 de octubre *



16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl